



XBOX 360

The cover art for Port Royale 3 features a pirate captain with a beard and a red bandana, holding a cutthroat razor. He stands next to a woman with long dark hair and a necklace. In the background, a large sailing ship is on the water, and a coastal fort is visible on the left. The title 'Port Royale 3' is written in a large, ornate, golden script across the middle.

Port Royale 3

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du



joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité



de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-

Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

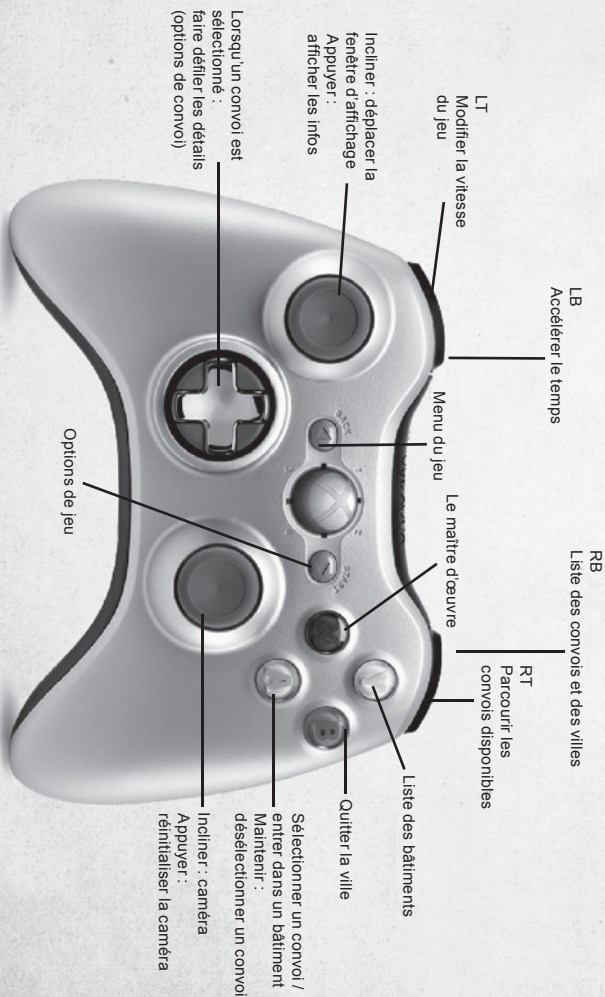
Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

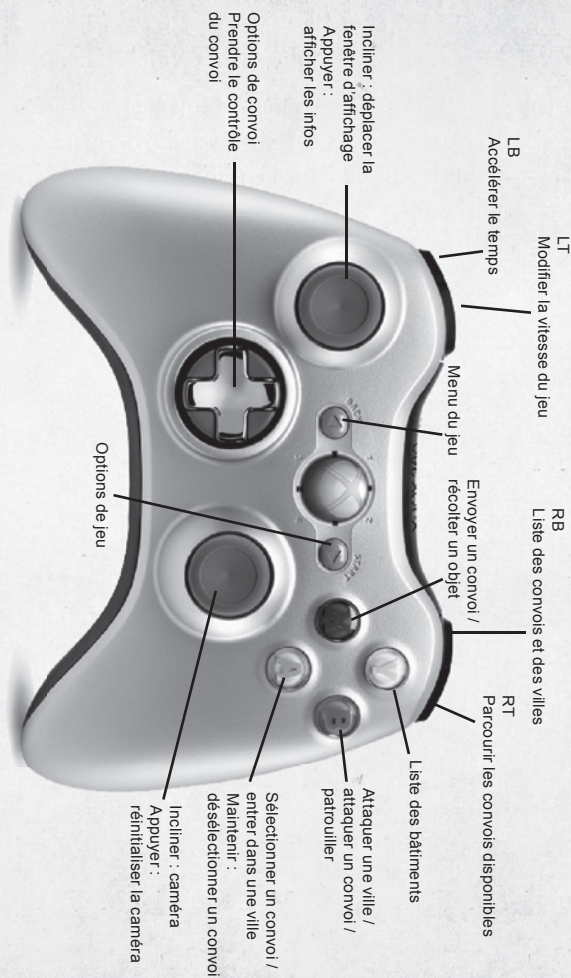
Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.



EN VILLE



SUR LA CARTE MARINE



PENDANT UNE BATAILLE NAVALE

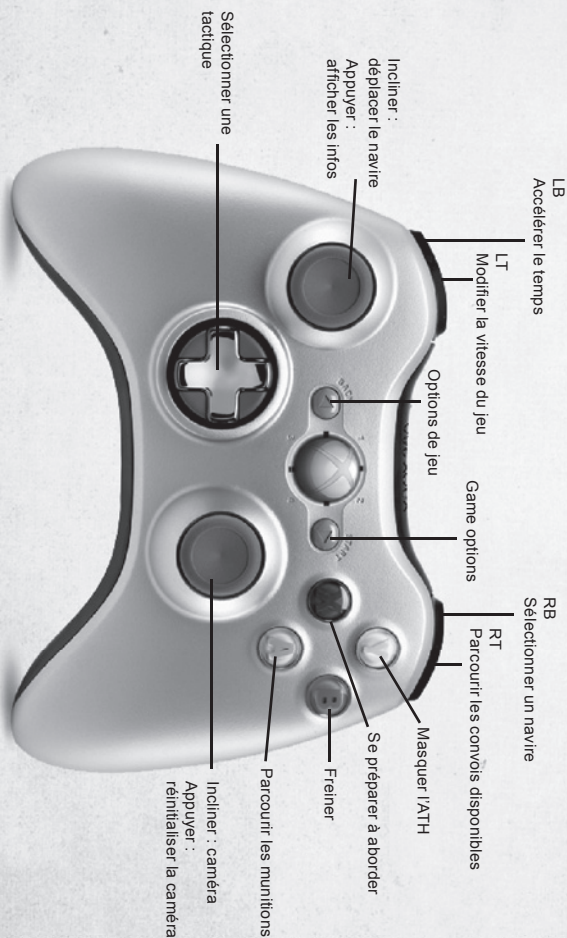


TABLE DES MATIÈRES

OPTIONS DE JEU	1
DÉMARRAGE RAPIDE	7
CAMPAGNES ET DIDACTIQUES	7
AIDE	7
INFORMATIONS	7
CONSEILS DU CONSEILLER	7
CARTE MARITIME	8
VUE VILLE	9
BATAILLES NAVALES	10
CAP SUR LE NOUVEAU MONDE	12
MONDE DU JEU	12
VILLES	12
INFOS VILLE	13
OUVRIERS ET CITOYENS	13
PROSPÉRITÉ	14
COMMERCE ENTRE LES VILLES	14
NATIONS	14
GALIONS	15
ÉVÉNEMENT	15
FENÊTRE DE COMMERCE	16
LE SENS DES ÉCHANGES	17
L'INVENTAIRE	17
CONSTRUCTION ET PRODUCTION	18
ARCHITECTE	18
MANUFACTURES	18
BÂTIMENTS SUPPLÉMENTAIRES	19
ACTIONS SUR LA CARTE MARITIME	19
VILLES	19
ENVOYER UN CONVOI	19
DÉCOUVRIR DES VILLES	20
ATTAQUER UN CONVOI	20
CARTES AU TRÉSOR	20
OBJETS SPÉCIAUX SUR LA CARTE MARITIME	20
NAVIRES ET CONVOIS	21
ORGANISER DES NAVIRES	21
FORMER UN NOUVEAU CONVOI	21
AJOUTER UN NAVIRE À UN CONVOI	21
ORGANISER DES CONVOIS	21
NAVIRES D'ESCORTE	22
CAPITAINE	23

ACTIONS EN COMBAT	25
DÉBUT D'UNE BATAILLE	25
REJOINDRE UNE BATAILLE	26
COURS DES COMBATS	26
MUNITIONS ET AUTRES ÉQUIPEMENTS	27
ABORDAGE ET CAPTURE	28
ASSUJETTIR DES VILLES	29
ASSUJETTISSEMENT PAR LA FORCE	29
ASSUJETTISSEMENT ÉCONOMIQUE	29
AVANTAGES ET CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES	29
MARIAGE	30
ETABLIR DES ROUTES COMMERCIALES	30
SURVEILLER VOS ROUTES COMMERCIALES	31
RÉPUTATION ET PROMOTION	31
RANG	31
RÉPUTATION	32
POPULARITÉ	33
PUISSANCE	33
CREDITS	34
GARANTIE LIMITÉE	37

DÉMARRAGE RAPIDE

CAMPAGNES ET DIDACTICIELS

Pour commencer le jeu, vous avez le choix entre deux campagnes. Il est bien sûr recommandé de jouer aux deux campagnes pour vous familiariser avec toutes les possibilités du jeu.

Au début de la première campagne, un petit didacticiel vous apprend les contrôles du jeu.

AIDE

Au fil de la partie, vous découvrirez différents types d'aide :

INFORMATIONS



Lorsque ce symbole apparaît, appuyez sur le stick analogique gauche pour voir une description détaillée de la situation.

CONSEILS DU CONSEILLER



Tout au long de la partie, le conseiller vous proposera des astuces et des suggestions selon votre situation. Par ailleurs, les messages du conseiller sont inscrits dans le journal, sous "Infos", où vous pouvez les relire à tout moment.

FILMS D'INTRODUCTION



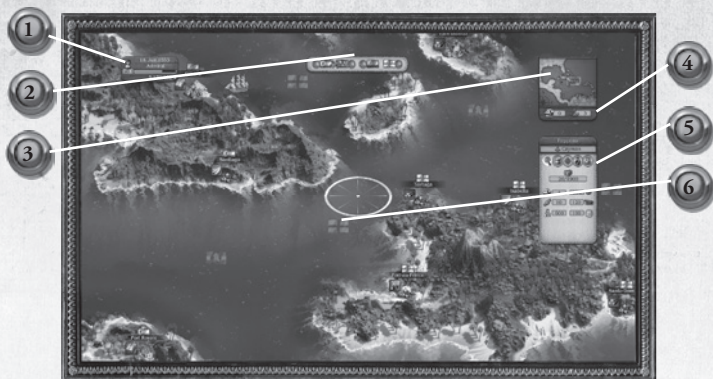
Au début d'une campagne et plus tard dans la partie, votre prochain objectif apparaît à l'écran. Parfois, le symbole d'un film apparaît aussi. Cliquez sur ce symbole pour voir une vidéo présentant certaines fonctionnalités du jeu.

PROBLÈMES DU CONSEILLER DANS "CONVOIS ET VILLES"



Dans "Convois et villes" se trouve l'onglet "Conseiller". Celui-ci liste les événements actuels qui peuvent entraîner des problèmes pour votre compagnie. Cliquez sur une entrée pour vous rendre sur les lieux du problème.

CARTE MARITIME



1	Vitesse du jeu, date, rang actuel, avancée du rang, argent.
2	Votre réputation auprès des nations et les relations entre les nations.
3	Minicarte.
4	Indique le nombre de convois au mouillage et en mer qui ne sont pas sur des routes commerciales ou en patrouille. Passez d'un convoi à un autre en sélectionnant [Faire défiler les convois].
5	Convois actuellement sélectionnés. Passez d'un convoi à un autre avec le BMD.
6	Les drapeaux sur la mer indiquent l'Etat qui domine militairement la zone.

UE VILLE



1	Informations sur la ville.
2	Ports dans lesquels se trouvent les convois au mouillage ainsi que les navires non utilisés.
3	Bâtiments d'action (cliquez pour y effectuer des actions).
4	Une minicarte de la ville. Vos bâtiments sont en bleu.
5	Zone hors du centre-ville, où sont les manufactures, les maisons et les entrepôts.



BATAILLES NAVALES



- 1 Les voiles de vos navires sont bleues. Le navire que vous contrôlez se trouve au centre de l'écran.
- 2 Si la position d'un ennemi vous permet de tirer une bordée, un cercle apparaît alors sous l'ennemi. Vous tirez alors une bordée. S'il est vert, les conditions de tir sont idéales.
- 3 Les munitions dont dispose votre convoi.
- 4 La stratégie actuellement sélectionnée pour vos autres navires. Vous pouvez la changer avec le BMD. Voir ci-après.
- 5 Affiche les munitions sélectionnées pour votre bateau et leur disponibilité.
- 6 Les forces relatives des deux convois (le vert signifie que vous êtes le plus fort).
- 7 Jusqu'à 3 navires d'escorte de votre convoi participent à la bataille. Ici, vous pouvez cliquer sur le navire que vous souhaitez contrôler. Les autres navires sont contrôlés automatiquement en fonction des ordres donnés.
Un navire se sert toujours des dernières munitions sélectionnées, jusqu'à ce qu'elles ne soient plus disponibles.

BATAILLES NAVALES

LES ORDRES SUIVANTS SONT DISPONIBLES :

Attaquer ma cible	Le dernier navire ennemi attaqué par le navire que vous contrôlez manuellement continuera d'être attaqué jusqu'à nouvel ordre.
Aidez-moi	Vos navires contrôlés automatiquement feront le plus de dégâts possible, mais ne tenteront pas de couler l'ennemi (cela s'explique par le fait que vous pourrez ainsi capturer le plus de bateaux possible après le combat).
Dispersion	Vos autres navires agiront de leur propre chef.
Reddition	Tous vos navires se rendent. Attention : cet ordre peut faire tomber votre convoi entier entre les mains de l'adversaire.



Le vent joue un rôle important lors des batailles navales. Vous pouvez connaître la direction du vent en regardant les pavillons des navires. Attention aux hauts-fonds ! Ils ralentissent vos navires.



AP SUR LE NOUVEAU MONDE

Ce chapitre vous décrit le monde et ce qu'il s'y passe.

MONDE DU JEU

Le jeu se déroule dans les Caraïbes des XVI^e et XVII^e siècles. Les puissances navales d'Espagne, d'Angleterre, de France et de Hollande s'affrontent pour l'hégémonie au Nouveau Monde. Différentes choses se passent sur la carte maritime :

Des centaines de convois transportent des marchandises entre les villes, à la recherche d'offres et de demandes élevées.

Les convois pirates écument les mers dans l'espoir de surprendre des convois marchands et de les piller.

Les convois militaires des nations sécurisent les routes commerciales ou attaquent les convois et villes ennemis pour affaiblir la puissance d'une nation adverse.

VILLES

Il existe 60 villes dans Port Royale 3, et vous ne les avez pas toutes découvertes au début du jeu. Pour les trouver, vous devrez suivre d'autres convois ou naviguer le long des côtes. Vous découvrirez une ville quand elle entre dans le champ de vision de votre convoi.

Chaque ville appartient à une nation qui la protège des attaques avec des convois militaires et des canons portuaires. Si vous êtes l'ennemi d'une nation, celle-ci ne vous laissera pas entrer dans son port.

Les villes sont divisées en 3 types différents :

Chaque nation a un vice-roi, et l'une de ses villes est le siège du vice-roi. Il n'y a que dans cette ville que vous pouvez rencontrer le vice-roi (voir "Actions dans une ville"). Au début du jeu, les villes des vice-rois sont les plus grandes et les mieux défendues.

Chaque nation a plusieurs villes où résident des gouverneurs. Ces villes sont plus grandes et mieux défendues que les villes normales et, comme les villes des vice-rois, elles sont visitées par les galions (voir ci-dessous).

La plupart des villes sont de simples colonies. Elles ne sont pas très grandes et leurs défenses sont faibles.



INFOS VILLE

Si vous placez le curseur sur une ville de la carte maritime, vous pouvez ouvrir le port avec la commande [Liste des bâtiments]. Cela ouvre un panneau comprenant toutes les informations importantes sur cette ville.

Vous pouvez aussi ouvrir ce panneau en sélectionnant la vue de la ville dans le port.

1	Nation, taille de la ville, type de ville, défenses de la ville.
2	Prospérité de la ville, nombre de colons disponibles, croissance de la colonie (pour les états supérieurs).
3	Les productions de la ville, le nombre de manufactures et d'habitations et le taux d'occupation des habitations.
4	Votre popularité et le nombre de bâtiments que vous avez construits dans la ville.

OUVRIERS ET CITOYENS

La taille d'une ville est uniquement déterminée par le nombre de ses citoyens. Le nombre de citoyens, quant à lui, dépend du nombre d'emplois disponibles en ville. Voici les relations entre les citoyens et les ouvriers :

Il y a tout d'abord les colons, qui cherchent du travail. Ils viennent d'Europe à bord de galions et débarquent dans les villes des vice-rois et des gouverneurs. Là, ils sont envoyés vers les villes coloniales à bord de convois commerciaux.

Quand un emploi est disponible dans une ville, il peut être occupé si la ville possède 4 colons, l'équivalent d'un ouvrier et de sa famille. En conséquence, la population de la ville augmente de 4 citoyens.

Tous les citoyens ont bien sûr besoin d'un logement. Si les résidences de la ville sont pleines, il ne peut pas y avoir de nouveaux citoyens.

PROSPÉRITÉ

En général, plus la ville est approvisionnée en marchandises, meilleure est sa prospérité. Une pénurie de marchandises réduit l'état de la ville, tout comme les événements d'une ville (voir ci-dessous). Par chance, cela ne se produit pas très rapidement et vous avez le temps de réagir.

Ce n'est pas toujours grave quand une ville n'a pas un état aussi élevé qu'il devrait l'être. Néanmoins, si l'état chute trop, les ouvriers quitteront leurs emplois et les citoyens redeviendront des colons. Les villes dont la prospérité est élevée reçoivent aussi un bonus : la production est plus efficace (coûts du travail réduits, augmentations de la production) et la ville génère de nouveaux colons.

COMMERCE ENTRE LES VILLES

Port Royale 3 contient 20 marchandises différentes dont ont besoin les citoyens. De nombreuses manufactures nécessitent également certaines marchandises comme matières premières.

Toutes les villes peuvent produire 5 des 20 marchandises. Chaque ville possède 5 manufactures différentes qui produisent plus que ne consomme la population. Ainsi, les villes exportent toutes des marchandises et achètent celles qu'elles ne produisent pas.

Le commerce d'une ville s'organise sur le marché des docks et suit les principes de l'offre et de la demande, y compris la fluctuation des prix : si une ville a en stock plus de produits qu'elle n'en a besoin pour les prochaines semaines, alors ces produits seront moins chers. En revanche, la ville paiera le prix fort pour les marchandises qu'elle a en faible quantité.

Les convois commerciaux profitent de ces différences de prix en achetant des marchandises bon marché et en les revendant à prix fort dans d'autres villes. De cette manière, les marchandises sont distribuées dans tout le monde du jeu.

NATIONS

Comme c'était le cas à cette époque, les relations entre les 4 nations changent constamment :

Si une nation se sent puissante, elle déclarera volontiers la guerre à une autre nation dont la puissance pourrait être une menace. Quand 2 nations sont en guerre, vous pouvez obtenir une lettre de marque de l'une de ces nations ("Actions dans la ville").

Deux nations peuvent forger une alliance si leurs forces militaires sont faibles. Dans ce cas, le jeu fait la moyenne de votre réputation auprès des deux nations et tout ce que vous ferez pour ou contre l'une de ces nations affectera également l'autre.

Lorsque des nations sont en guerre, elles s'attaquent avec leurs convois militaires. Leurs cibles peuvent être les convois militaires ou les villes de l'adversaire. Au fil du temps, chaque nation reçoit continuellement de nouveaux convois militaires d'Europe, ce qui prolonge le conflit.



Une nation peut avoir une relation spéciale avec une seule autre nation. Elle a alors une relation neutre avec toutes les autres nations. Il est cependant possible d'avoir des relations neutres avec toutes les autres nations.

GALIONS

Certaines marchandises (teintures, café, tabac et cacao) sont à la fois produites pour être consommées au Nouveau Monde et pour être exportées en Europe. C'est pourquoi des convois lourdement armés viennent régulièrement d'Europe pour apporter de nouveaux colons et récupérer les exportations et autres trésors.

Les exportations ne sont récupérées que dans les villes des gouverneurs et des vice-rois. Une partie des marchandises concernées par l'exportation est prise tous les jours sur le marché et envoyée vers un entrepôt. Ensuite, si un galion jette l'ancre dans le port, il récupère les marchandises dans l'entrepôt et débarque ses colons en ville. Un galion retourne en Europe dès qu'il est chargé au maximum. Sinon, il se rend d'abord dans une autre ville.

Plus un galion peut charger d'exportations, plus il débarquera de colons en ville.

ÉVÉNEMENT

Les Caraïbes pourraient être un vrai paradis s'il n'y avait pas les pirates, les conflits constants entre les nations et tous les événements qui rendent plus difficile la vie des citoyens, des producteurs et des matelots.

Plusieurs événements provoquent une forte chute de la qualité de vie des citoyens. Généralement, il est impossible de construire de nouveaux bâtiments pendant un événement.



Essayez de tirer profit des événements ! Si, dans une ville, la production d'une marchandise chute en raison d'un événement, alors il y aura sûrement pénurie dans la région et les prix grimperont !

Ouragans

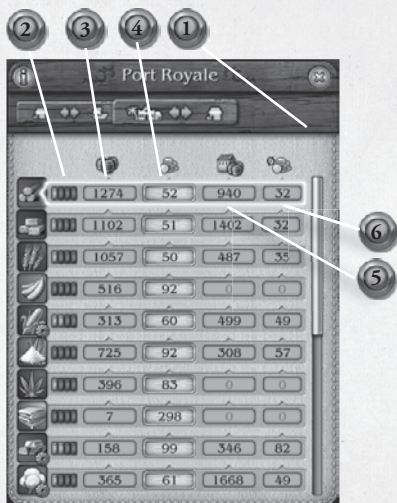
Les ouragans ont un gros avantage : on peut les voir arriver sur la carte maritime. Les navires qui traversent un ouragan subissent d'importants dégâts. Si un ouragan s'abat sur une ville, il provoque une violente tempête qui empêche toute production dans cette ville.

Les ouragans ont lieu principalement entre avril et septembre.

FENÊTRE DE COMMERCE

En toute logique, les docks sont au port. Ils servent de marché central où sont vendues toutes les marchandises produites par les marchands de la ville. C'est également là que les manufactures de la ville viennent chercher leurs matières premières.

Les convois qui veulent faire du commerce avec la ville doivent eux aussi se rendre aux docks. Le prix de toutes les marchandises dépend de l'offre et de la demande. Pour la demande, les docks tiennent compte du nombre de marchandises dont auront besoin les habitants et les manufactures de la ville dans les prochains jours. Les marchandises qui sont disponibles en grande quantité et qui sont produites dans la ville sont bon marché.



- | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Le sens des échanges est indiqué ici. Comme les autres éléments du port, vous pouvez le sélectionner avec le [stick analogique gauche]. |
| 2 | L'inventaire de la ville. Voir ci-dessous. |
| 3 | La quantité des marchandises en ville. |
| 4 | Le prix actuel par baril. Sélectionnez une marchandise pour l'échanger. |
| 5 | La quantité des marchandises dans le convoi. |
| 6 | Le prix moyen payé pour les marchandises à bord du convoi. Avant de vendre une marchandise, vous pouvez ainsi savoir combien vous l'avez payée. |

LE SENS DES ÉCHANGES

Avant de pouvoir produire des marchandises dans une ville, il vous faut un entrepôt dans lequel les marchandises pourront être déposées. Vous pouvez aussi utiliser votre entrepôt pour stocker temporairement des marchandises.

Dans une ville, les échanges peuvent toujours se faire dans 3 sens :

- Si votre convoi a jeté l'ancre dans le port et s'il est sélectionné, les échanges peuvent avoir lieu entre la ville et le convoi.
- Si vous avez bâti un entrepôt dans une ville (ce qui est nécessaire pour produire des marchandises), des échanges peuvent alors se faire entre la ville et l'entrepôt.
- Si votre convoi est dans le port et si vous avez un entrepôt dans la ville, des marchandises peuvent être échangées entre votre entrepôt et votre convoi.

L'INVENTAIRE

L'inventaire vous donne un aperçu rapide de la disponibilité des marchandises de la ville :



La marchandise est disponible en faible quantité et a atteint son prix maximum. Si vous achetez cette marchandise, votre popularité diminuera dans cette ville. Cependant, votre popularité augmentera si vous vendez cette marchandise.



Les stocks de cette marchandise sont suffisants pour les 30-40 prochains jours. Vous ne devriez ni acheter ni vendre cette marchandise, car le prix n'est pas intéressant.



Les stocks de cette marchandise ne sont pas critiques et la marchandise est bon marché. Les marchandises dans cette situation sont souvent produites dans la ville elle-même. Achetez-en !



Le prix de la marchandise a encore augmenté car les stocks sont trop importants, même pour une ville qui en produit.



Le prix de la marchandise a atteint son palier le plus bas et est même inférieur au coût de production. Les manufactures de la ville ne peuvent faire aucun profit avec cette marchandise et réduisent donc leur main-d'oeuvre.

CONSTRUCTION ET PRODUCTION

Outre les bâtiments d'action décrits ci-dessus, une ville contient toute une série de bâtiments que vous pouvez aussi construire. Le coût et l'utilité de ces bâtiments sont décrits ci-dessous.

ARCHITECTE

Avant de construire des bâtiments dans une ville, vous devez rendre visite à l'architecte. Il distribue les licences requises pour la construction des entrepôts et des manufactures. Personne ne veut voir un bandit s'installer en ville, c'est pourquoi l'architecte vérifie votre réputation auprès de sa nation et votre popularité dans la ville. Il ne vous vendra une licence que si votre réputation et votre popularité sont assez élevées.

L'avantage du bureau de l'architecte, c'est que vous pouvez commander vos constructions auprès de lui. Il ira lors chercher les marchandises nécessaires aux docks et gèrera la construction du bâtiment. Vous n'avez rien à faire, sauf choisir le site de construction.



Chaque ville a son propre architecte. Plus il y a de villes dans lesquelles vous avez obtenu une licence, plus la prochaine licence coûtera cher. Votre rang a aussi son importance, car plus il est élevé, plus l'architecte vous pense capable de payer cher.

MANUFACTURES

Toutes les manufactures produisent une marchandise et accueillent 25 ouvriers. La plupart des manufactures ont besoin de matières premières. Vos manufactures iront en chercher dans votre entrepôt. Si les réserves sont vides, les manufactures arrêtent leur production mais leurs coûts persistent. Les marchandises produites seront toujours envoyées dans l'entrepôt. Dans ce dernier, vous pouvez charger les marchandises à bord des convois, par exemple, ou même demander au magasinier de les vendre automatiquement à la ville.

BÂTIMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Outre les bâtiments d'action, les logements et les manufactures, d'autres bâtiments jouent un rôle en ville. Vous pouvez demander à l'architecte de les construire. Les plus importants sont :

Ecole : si une ville a des écoles, elle produit de nouveaux colons tous les jours tant que la ville est prospère ou riche. L'effet maximum est atteint avec une école pour 2500 citoyens.

Hôpital : l'hôpital réduit les risques d'épidémie en ville. La protection est optimale avec un hôpital pour 2000 citoyens.

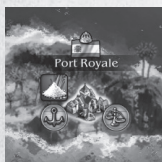
Agrandir le chantier naval : le grand chantier naval peut être construit dans les villes possédant un petit chantier naval. Vous pouvez y acheter et y vendre des navires.

Arbre : les arbres augmentent la satisfaction générale des citoyens. Essayez d'améliorer avec des arbres les zones où se trouvent des bâtiments inutilisés.

Votre palais : voir ci-dessus dans "Bâtiments d'action".

ACTIONS SUR LA CARTE MARITIME

VILLES



Un icône apparaît près d'une ville pour indiquer de quelle marchandise a le plus besoin la ville.

Si un de vos convois se trouve dans cette ville mais n'a pas de tâche, une ancre est également affichée. Déplacez le cercle de sélection sur la ville pour ouvrir la liste des bâtiments avec [Liste des bâtiments]. Comme ça, vous pouvez par exemple commercer avec la ville sans avoir à y entrer.

Pour entrer dans une ville, sélectionnez-la avec la commande [Entrer dans la ville]. Vous devez cependant avoir un convoi ou un entrepôt dans la ville

ENVOYER UN CONVOI

Pour envoyer un convoi, sélectionnez-le et déplacez le cercle de sélection sur une ville ou un endroit sur l'océan. Une fois que vous avez appuyé sur [Envoyer le convoi], le convoi se met en route.

Note : les bateaux individuels ne peuvent pas être envoyés car ils n'ont pas de marins ou de capitaine. Vous devez d'abord les ajouter à un convoi.

DÉCOUVRIR DES VILLES

Au début de la partie, seule une fraction des villes est indiquée sur la carte maritime. Pour découvrir une nouvelle ville, celle-ci doit être dans le champ de vision de l'un de vos convois. Suivez d'autres convois ou naviguez le long des côtes pour découvrir de nouvelles villes.

ATTAQUER UN CONVOI



Tous les convois qui entrent dans le champ de vision de votre convoi ou dans une ville où vous possédez un entrepôt apparaissent sur la carte maritime. Placez le curseur sur ce convoi pour faire apparaître les informations suivantes :

- Nation du convoi
- Type de convoi (marchand, militaire, pirate)
- Force au combat du convoi

Pour attaquer un convoi, il doit se trouver dans le cercle de sélection, ce qui le met en surbrillance. Appuyez sur [Attaquer le convoi]. Assurez-vous d'abord d'avoir un convoi suffisamment puissant (voir aussi les chapitres "Navires et convois" et "Combat").

CARTES AU TRÉSOR

Vous recevrez parfois des morceaux de cartes au trésor. Ces morceaux sont assemblés dans le journal. Si vous pensez reconnaître la zone maritime indiquée, vous pouvez chercher un trésor avec un convoi. Vous devez approcher votre convoi très près du trésor pour le faire apparaître. Ensuite, ramassez-le en utilisant [Envoyer le convoi].

OBJETS SPÉCIAUX SUR LA CARTE MARITIME

Surveillez toujours la carte maritime pour trouver des messages dans des bouteilles, des épaves ou des naufragés. On trouve aussi des repaires cachés sur les côtes. Lorsque vous en découvrez un, faites [Envoyer le convoi] pour aller le ramasser.

NAVIRES ET CONVOIS

ORGANISER DES NAVIRES

Les navires sont bien sûr ce qu'il y a de plus important pour un aventurier. Cependant, pour pouvoir utiliser un navire, vous devez d'abord l'ajouter à un convoi ou former un nouveau convoi avec ce navire.

FORMER UN NOUVEAU CONVOI

Pour former un nouveau convoi, cliquez sur votre navire, dans le port, puis cliquez sur le bouton "Former convoi". Le meilleur capitaine de la ville sera automatiquement engagé, tout comme l'équipage.

Ne craignez rien si le capitaine n'est pas expérimenté : il progressera au fil du temps.



Les nouveaux navires que vous acquérez aux docks mouillent dans le port et ne vous coûtent rien. Néanmoins, dès qu'ils font partie d'un convoi, vous payez un coût quotidien pour leur équipage.

AJOUTER UN NAVIRE À UN CONVOI

Si vous voulez ajouter un navire à un convoi existant, faites mouiller votre convoi dans le même port que le navire. Sélectionnez la capitainerie pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez facilement déplacer vos navires entre le convoi et le port.

ORGANISER DES CONVOIS



Quand vous sélectionnez un convoi, la fenêtre d'aperçu du convoi s'ouvre. Vous y trouvez le (1) nom et (2) l'action actuelle du convoi ainsi que les (3) boutons des différents aperçus.

Le premier bouton est l'aperçu général : nombre de navires, condition, vitesse du convoi (déterminée par le navire le plus lent), nombre de canons du convoi, marins supplémentaires (pour les batailles navales) et actuelle force au combat.

En bas de la fenêtre se trouvent les boutons Patrouille et Attaquer la ville (voir le chapitre "Combat"). Une fois la fenêtre de convoi ouverte, vous pouvez l'organiser en y ajoutant des navires d'escorte.

Les autres boutons vous indiquent :

- les marchandises à bord du convoi
- les navires d'escorte du convoi (voir ci-dessous)
- les données du capitaine et les coûts actuels du convoi
- l'aperçu de la route commerciale (voir le chapitre "Etablir des routes THE



NAVIRES D'ESCORTE

Un convoi peut contenir de nombreux navires, mais vous devez choisir quels navires défendront le convoi en cas de bataille navale. Vous pouvez attribuer ce rôle à 3 navires maximum.

- | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Vous pouvez voir quels sont ces navires dans l'aperçu des navires d'escorte. Dans notre exemple, deux navires d'escorte ont été désignés et il reste une place libre. |
| 2 | Here it's possible to see how many sailors the convoy currently has available and could have (the maximum number of sailors is always five per cannon). |
| 3 | L'actuelle force au combat du convoi est également affichée. Elle dépend des canons, des marins et de la condition des navires d'escorte. Juste à côté, un nombre vous indique de combien vous pourriez augmenter la force au combat si d'autres navires étaient désignés comme navires d'escorte. Vous pouvez optimiser manuellement la force du convoi en cliquant sur le bouton Organiser (voir ci-dessus). |

Port Royale 3

EQUIPAGE

Tous les navires d'un convoi ont automatiquement l'équipage nécessaire pour leurs voyages. Dans un convoi, les coûts de base d'un navire sont dus à l'équipage.

Vous pouvez toutefois engager des marins supplémentaires aux docks. Ces marins supplémentaires augmentent les coûts quotidiens de votre convoi. Votre convoi peut embarquer 5 marins par canon. Plus un convoi a de marins, plus les canons seront rechargés rapidement et plus le navire sera fort en cas d'abordage.



Au début d'une bataille, les marins d'un convoi sont répartis entre les navires d'escorte. Chaque navire d'escorte peut accepter un maximum de 5 marins par canon.

CAPITAINE







Dans la fenêtre d'un convoi, l'aperçu du capitaine indique les coûts quotidiens du convoi et le nombre de batailles navales auxquelles a pris part le capitaine.

Plus bas, vous trouvez le nom du capitaine et son expérience dans 6 domaines :



Vous pouvez entraîner un capitaine avec l'aide d'un instructeur (voir Actions dans une ville/Tavernes).

Tous les capitaines progressent aussi naturellement en effectuant des actions.

1 Expérience de combat 	Augmente les dégâts pendant les batailles navales. Chaque point augmente les dégâts de 2%.	Le capitaine apprend à chaque bataille navale qu'il remporte.
2 Navigation 	Progresse plus vite sur la carte maritime. Chaque point augmente la vitesse du convoi de 2%.	Le capitaine apprend en naviguant en mer.
3 Expérience commerciale 	Réduit la durée des arrêts sur les routes commerciales. Chaque point réduit le temps d'inactivité de 10%.	Le capitaine apprend quand le convoi fait du commerce (manuellement ou via une route commerciale).
4 Construction marine 	Réduit la durée des réparations. Chaque point réduit la durée des réparations de 5%.	Le capitaine apprend quand le convoi est réparé dans un chantier naval.
5 Expérience de combat 	Augmente les dégâts pendant les abordages ou les combats à terre. Chaque point augmente les dégâts de 2%.	Le capitaine apprend à chaque abordage dont il sort victorieux.
6 Distance de vision 	Augmente le rayon de la vision du convoi. Chaque point augmente ce rayon de 10%.	Le capitaine apprend à chaque jour passé en mode Patrouille.

ACTIONS EN COMBAT

DÉBUT D'UNE BATAILLE



Si, avec votre convoi, vous cliquez avec le bouton droit sur un autre convoi de la carte maritime, votre convoi essaie de rejoindre l'adversaire et de lancer l'attaque. La fenêtre de début de bataille s'ouvre alors et vous offre un aperçu des deux convois. Vous pouvez encore annuler la bataille si votre convoi n'est pas assez fort.

Vous pouvez décider d'effectuer la bataille vous-même (mode Manuel) ou de laisser le capitaine s'en charger (mode Automatique). Pour plus d'informations, lisez la section suivante.

Cette fenêtre apparaît également si votre convoi sélectionné est attaqué. Si un autre de vos convois est attaqué, un seul message apparaît (voyez ci-dessous, "Rejoindre une bataille").

AUTOMATIQUE OU MANUEL

Si vous décidez d'effectuer la bataille vous-même, vous passez en vue Bataille navale. Dans le cas contraire, votre capitaine s'occupe de la bataille en tâche de fond et vous pouvez vous occuper d'autre chose.

Soyez attentif aux points suivants :

- Aucun navire n'est capturé en mode Automatique.
- Les attaques de ville ne sont possibles qu'en mode Manuel.
- Si vous gérez une bataille manuellement, le temps s'arrête sur la carte maritime et vous ne manquerez donc rien.



Il n'est pas nécessaire d'effectuer toutes les batailles vous-même, surtout quand vous avez de nombreux convois et quand des batailles pourraient vous ralentir dans ce que vous êtes en train de faire. Si votre convoi est plus fort que celui de l'adversaire, laissez-le combattre automatiquement.

REJOINDRE UNE BATAILLE

Vous pouvez prendre en main une bataille lorsque que l'un de vos convois est impliqué dans un combat. Si vous avez 3 convois, par exemple, et si l'un d'eux est attaqué quand vous ne le contrôlez pas, alors ce convoi entre automatiquement dans une bataille navale (et il serait gênant de voir une fenêtre s'ouvrir à chaque fois).

Néanmoins, dans cette situation, une alerte apparaît en haut à gauche de l'écran et vous indique les données les plus importantes de la bataille qui va commencer. Pour contrôler vous-même la bataille, ouvrez le menu de jeu et sélectionnez la bataille.



COURS DES COMBATS

Pendant une bataille navale, vous contrôlez toujours vos navires d'escorte. Vous dirigez l'un d'eux directement à la souris et vous donnez des ordres aux autres.

Vous trouverez une description du système de contrôle dans le chapitre "Comment jouer". Voici tout de même un conseil pour les batailles que vous gérez manuellement :

Quand vous appuyez sur la touche de tir, vous tirez une bordée à bâbord, à tribord ou des deux bords. Le navire choisit automatiquement la ou les bordées qui peuvent toucher un adversaire. Ces adversaires ont toujours une jauge qui va du rouge au vert sous leur navire.



MUNITIONS ET AUTRES ÉQUIPEMENTS

Dans la fenêtre de commerce, sous l'onglet "Équiper", vous pouvez équiper votre convoi de marins, de munitions et d'autres armes. Le capitaine de votre convoi joue également un rôle important. Voici un aperçu de tout ce qui a de l'importance lors d'une bataille.



Vous pouvez désigner 3 navires d'escorte par convoi, lesquels défendront votre convoi en cas de bataille. Voir le chapitre "Navires et convois".



L'expérience au combat de votre capitaine vous confère un bonus pendant les batailles. Voir le chapitre "Navires et convois".



Les marins supplémentaires à bord de votre convoi ont deux fonctions : Tout d'abord, ils réduisent le délai de rechargement de vos canons. Ce délai est au plus bas quand il y a 4 marins par canon sur un navire. Chaque navire peut embarquer 5 marins par canon. Voir le chapitre "Navires et convois". Ensuite, les marins sont nécessaires pour aborder d'autres navires.



Vous avez toujours une quantité illimitée de boulets simples, et cela ne vous coûte rien. Ces boulets sont les plus efficaces pour endommager les coques. Utilisez-les pour couler l'adversaire rapidement ou pour l'affaiblir.



Les boulets chaînés endommagent les voiles de l'adversaire, ce qui ralentit son navire et vous permet de lancer l'abordage.



Les boîtes à mitraille tuent les membres d'équipage de l'adversaire, ce qui augmente le délai de rechargement de ses canons et le rend plus vulnérable aux abordages.



Les barils explosifs sont chers et difficiles à trouver. Ce sont des sortes de bombes à retardement qui infligent des dégâts dans une large zone.



Les sabres et les mousquets ne sont importants qu'en cas d'abordage. Assurez-vous d'avoir des armes pour tous les marins à bord de votre navire. Faites en sorte d'avoir un ratio sabres/mousquets correct, car les marins s'arment en fonction de ce ratio.

Avoir 70% de sabres et 30% de mousquets vous confère la meilleure force au combat.



Les sabres et les mousquets ne sont importants qu'en cas d'abordage. Assurez-vous d'avoir des armes pour tous les marins à bord de votre navire. Faites en sorte d'avoir un ratio sabres/mousquets correct, car les marins s'arment en fonction de ce ratio.

Avoir 70% de sabres et 30% de mousquets vous confère la meilleure force au combat.

ABORDAGE ET CAPTURE

Vous ne pouvez aborder un navire ennemi que pendant une bataille manuelle. Si l'abordage réussit, le navire est immobilisé jusqu'à la fin de la bataille et le vainqueur s'en empare.

Pour aborder un navire, vous devez tenir compte des éléments suivants :

- Avant l'abordage, vous devez définir le choix de munitions sur "Préparation à l'abordage". Vous ne pouvez plus tirer de bordée pendant cette durée.
- Vous ne pouvez aborder que des bateaux assez lents, car vous devez naviguer juste à côté avant de lancer l'abordage. Pour ralentir un navire, tirez sur sa voile ou attirez-le sur des hauts-fonds. Si le navire est trop rapide, faites [Réduire la voilure].
- Si toutes les conditions sont remplies, percez le navire que vous voulez aborder pour commencer la manœuvre.

L'abordage est effectué automatiquement et vous ne pouvez plus contrôler le navire jusqu'à la fin du combat. Vous pouvez cependant continuer de tirer sur le navire ennemi avec un autre de vos navires.

Soyez prudent car vous pouvez toucher vos propres hommes.

Voici d'autres points importants concernant l'abordage :

- L'abordage est le seul moyen d'obtenir certains types de navire.
- Pour capturer de très gros navires, vous devez d'abord décimer la plupart de leurs marins ou les aborder plusieurs fois. Vous pouvez attaquer un convoi plusieurs fois, tant qu'il ne vous échappe pas sur la carte maritime.



ASSUJETTIR DES VILLES

ASSUJETTISSEMENT PAR LA FORCE

Après avoir conquis une ville avec une attaque au sol, vous pouvez piller la trésorerie de la ville. Si vous avez une lettre de marque, vous pouvez aussi annexer la ville pour le compte de la nation qui vous a donné la lettre. Dans ce cas, la ville change de nationalité.

Une autre option est disponible une fois que vous avez atteint le rang de "Capitaine de corvette" : vous pouvez annexer la ville pour vous-même et, de cette manière, fonder ou étendre votre nation.

ASSUJETTISSEMENT ÉCONOMIQUE

Si le commerce et la production vous intéressent davantage que l'aventure et les combats, assujettir une ville par des moyens économiques est possible. Quand une ville remplit les conditions ci-dessous, vous pouvez réclamer les droits d'administration de cette ville au vice-roi de la nation correspondante :

- Vous avez atteint le rang de "Navigateur" ou supérieur et votre réputation auprès de la nation dépasse les 90%.
- Vous possédez plus de 10 manufactures dans la ville et vous employez plus de 75% des ouvriers de la ville.
- La ville a atteint le niveau de prospérité le plus élevé, "Opulence", et votre popularité dépasse les 90% auprès des citoyens.

AVANTAGES ET CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Les caractéristiques spéciales suivantes s'appliquent à vos villes :

- La puissance militaire de la ville change suite à votre prise de pouvoir. Cependant, les citoyens continuent leurs activités et tâches habituelles. Assujettir une ville ne fait pas de vous le propriétaire des manufactures et logements qui ne vous appartenaient pas déjà.
- Vous êtes toujours plus populaire dans vos villes que dans les autres. Ne négligez pas pour autant le bien-être de vos villes.
- La ville génère des recettes fiscales que vous pouvez collecter à l'hôtel de ville.
- Vous n'avez pas à vous inquiéter de la défense de la ville. Plus la ville s'agrandit, plus ses fortifications sont puissantes et plus il y a de soldats. Vérifiez toutefois si suffisamment de colons libres arrivent en ville.
- Le galion ne débarquera jamais dans vos villes, même si celles-ci appartenaient auparavant à un gouverneur ou à un vice-roi.
- Les marchands des autres nations continuent de se rendre dans vos villes.



Le plus gros avantage d'avoir une ville est que vous pouvez toujours vous y rendre. Pour pouvoir approcher des villes d'une autre nation, votre réputation auprès de cette nation doit être d'au moins 25%.

MARIAGE

Dans une ville que vous administrez, vous pouvez transformer l'hôtel de ville en votre propre palais. En faisant cela, vous désignez la ville comme étant votre capitale.

Avoir un palais est impératif si vous voulez épouser la fille ou le fils d'un vice-roi, car votre futur(e) conjoint(e) n'acceptera de se marier avec vous qu'à certaines conditions.

Après le mariage, un nouvel onglet sera disponible dans votre palais ; vous y trouverez des informations confidentielles obtenues par votre conjoint(e).

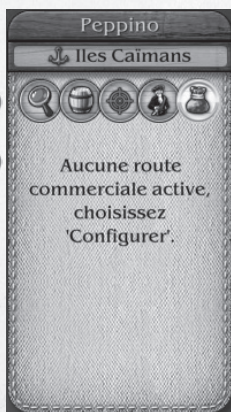


ETABLIR DES ROUTES COMMERCIALES



1

2



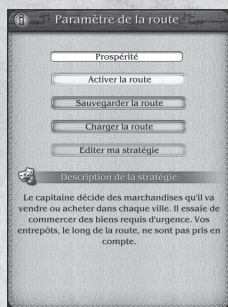
Que vous ayez envie de créer votre empire commercial ou que vous cherchiez juste une occupation lucrative pour vos convois pendant que vous partez à l'aventure, vous devez établir des routes commerciales.

Pour ce faire, sélectionnez un convoi et sélectionnez "Etablir" dans "Route commerciale". Vous pouvez alors tracer une route en choisissant les villes à visiter, ou charger une route déjà sauvegardée.

Le capitaine s'occupe lui-même des échanges commerciaux, mais vous devriez sélectionner des villes qui produisent la plus grande variété de produits.

Une route commerciale peut également s'avérer utile si vous cherchez simplement à vendre les marchandises que vous avez produites et si les prix pratiqués dans la ville de production ne vous suffisent plus. Il est aussi très facile d'intégrer vos entrepôts dans la route commerciale.

Si vous voulez créer une nouvelle route, sélectionnez l'option "Ajouter la ville". Vous devez alors choisir une stratégie pour la route, à partir de deux options: sélectionner une stratégie commerciale préétablie, ce qui permet au capitaine de prendre ses propres décisions, ou décider vous-même de ce qu'il faut échanger, dans quelle ville, à quel prix et en quelle quantité.



Attention : la deuxième option est bien plus complexe ; si vous entrez les mauvaises valeurs, votre convoi risque de vous faire perdre de l'argent.

Au début, mieux vaut donc choisir des stratégies préétablies pour ne pas couler sous les dettes.

Malgré tout, les joueurs confirmés peuvent utiliser l'option Détails pour accroître l'efficacité d'une route.



Utiliser une stratégie préétablie a un avantage de taille : la route s'adapte aux changements de taille des villes et peut ainsi gérer de plus grandes quantités de marchandises si besoin.

SURVEILLER VOS ROUTES COMMERCIALES

Vous pouvez vérifier toutes les routes commerciales dans la liste des villes et convois, qui est disponible à chaque instant. Cela vous permet de vérifier le fonctionnement de vos routes commerciales, les profits que vous faites ou votre capacité d'export. Vous pouvez ainsi facilement décider d'optimiser une route si besoin est.



RÉPUTATION ET PROMOTION



RANG

Votre rang est toujours affiché en haut à droite de l'écran, sous votre argent. Certaines actions, telles que rendre visite à l'architecte ou au vice-roi, ne sont possibles que si vous avez atteint un certain rang.

Trois choses jouent un rôle dans l'amélioration de votre rang : vos richesses, votre capacité d'export et votre nombre d'employés.



- Vos richesses comprennent vos navires, vos bâtiments, vos marchandises et votre argent.
- Votre capacité d'export est définie par la taille des soutes de tous vos navires.
- Vos employés sont les ouvriers de vos manufactures et les marins supplémentaires dans vos convois.

La jauge bleue sous votre rang représente votre progression vers le prochain rang. Pour obtenir des informations détaillées sur votre prochain rang, regardez la première page de votre journal (accessible dans le menu de jeu).

RÉPUTATION

Vous avez une réputation auprès de chaque nation, et elle change principalement en fonction des actions militaires effectuées pour ou contre les nations. Vous modifiez aussi votre réputation en accomplissant des missions pour les administrateurs et les gouverneurs.

Votre réputation auprès de chaque nation est toujours indiquée sous la forme de graphiques circulaires, en haut de la carte maritime.



Voici les effets de votre réputation selon son niveau :

Inférieure à 25%	T La nation est votre ennemie. Vous ne pouvez pas entrer dans ses villes et des convois militaires risquent de vous attaquer.
Entre 25 et 75%	Vous entretenez une relation neutre avec la nation. Vous pouvez, entre autres choses, demander des licences de production et parler aux gouverneurs.
Supérieure à 75%	La nation vous considère comme un ami. Vous pouvez demander à paraître devant le vice-roi et obtenir des lettres de marque.



Si deux nations s'allient, vous avez alors une réputation identique auprès d'elles (la moyenne de vos deux réputations précédentes).

POPULARITÉ

Dans toutes les villes, votre popularité parmi les citoyens peut aller de 0% à 100%. La popularité est influencée par les éléments suivants :

Commerce	Votre popularité augmente ou diminue quand vous vendez ou achetez des marchandises, d'un nombre indiqué sous la première barre de l'inventaire.
Ouvriers	Tous vos ouvriers augmentent votre popularité en ville.
Missions	Accomplir des missions pour la ville améliore votre popularité.
Piraterie	Si vous attaquez un marchand, votre popularité dans la ville de celui-ci diminue.

Avoir une bonne popularité est surtout nécessaire pour produire vos propres marchandises dans une ville.

PUISSANCE

Dès lors que vous êtes capable d'assujettir des villes, vous représentez votre propre nation. Dans l'onglet "Puissance" du carnet, vous pouvez comparer votre puissance à celle des autres nations

La puissance d'une nation est principalement déterminée par son nombre total de canons et d'ouvriers (=puissance économique).

CREDITS

GAMING MINDS STUDIOS

CREATIVE DIRECTOR

Daniel Dumont

TECHNICAL DIRECTOR

Kay Struve

PROGRAMMING

Bastian Clarenbach

Bernd Ludewig

Dennis Bellmann

Jan Kollmann

Matthias Muschallik

Michael Offel

Peter Grimsehl

Stephan Hodes

Ulf Winkelmann

GRAPHICS

Christoph Werner

Daniel Lieske

Guido Neumann

Mareike Gabele

Mark Kölker

GAME DESIGN

Daniel Scollie

Stephan Müller

QA

Sebastian Walter

Ingo Sander

SOUND, MUSIC & IMPLEMENTATION

Rocketaudio – Dag Winderlich

EXTERNAL QA

Games Quality

ADDITIONAL SFX

Markus Braun

REALTIME BUILDINGS AND ILLUSTRATIONS

Animation Arts – Marco Zeugner,
Christian Fischer, Marlene Fischer
www.digisteam.com

PORTRAITS

GROBI Grafik - Karsten Schreurs

STORY, TEXTE & LEKTORAT

Falko Löffler

INTRO-SEQUENCE

The Light Works - Tobias Richter

SPECIAL THANKS TO

the members of www.patrizierforum.net
and all beta testers of Port Royale 3.

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig

Stefan Marcinek

HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal

Christian Schlütter

HEAD OF MARKETING

Anika Thun

MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß

Anna-Maria Heinrich

Thabani Sihwa

Anna Owtschinnikow

Port Royale 3

PR DEPARTMENT

Mark Allen
Ted Brockwood
Bernd Berheide

PRODUCT COORDINATION MANAGER

Johannes S. Zech

LOCALISATION MANAGER

Sebastian Weber

QA MANAGER

Markus Reiser

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT

Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson
Mark Allen
Kayleigh Brodie

KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll
Ted Brockwood
Theresa Merino
Peter Lytle

KALYPSO MEDIA DIGITAL

Jonathan Hales
Andrew McKerrow

LICENSES

Uses “FMOD Ex Sound System” and
“Firelight Technologies”



Portions of this software Copyright
© 2012 Jenkins Software, LLC. All
rights reserved. Used under license.



Uses Bink Video. Copyright (C)
1997-2012 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Granny Animation. Copyright
(C) 1999-2012 by RAD Game Tools,
Inc.



Uses Iggy. Copyright (C) 2009-2011
by RAD Game Tools, Inc.



ASSISTANCE CLIENTÈLE DE KALYPSO MEDIA

ASSISTANCE CLIENTÈLE GRATUITE

Notre service d'assistance clientèle est à votre disposition 24h/24 et 7j/7 par e-mail. Si vous deviez avoir des questions ou des problèmes concernant l'un de nos produits, vous pouvez consulter nos forums pour y trouver des réponses et des solutions aux problèmes les plus fréquemment rencontrés, mais aussi nous contacter gratuitement à l'adresse suivante :

support@kalypsomedia.com

forum.kalypsomedia.com

Merci de nous fournir dans ce cas les informations suivantes :

- Le nom complet du produit.
- Le cas échéant, le message d'erreur précis qui s'affiche et une description complète du problème rencontré.

Remarquez que le service d'assistance ne pourra pas vous fournir de conseils ou d'astuces concernant vos produits.

Assistance en direct

Si vous ne trouvez pas de solution à votre problème, vous pouvez également contacter directement notre équipe d'assistance par téléphone ou par fax.

Tél : 0049 (0)6241 50 22 40

Fax : 0049 (0)6241 506 19 11

Lundi-Vendredi de 11:00 à 16:00 heures

Remarquez que nos techniciens ne pourront malheureusement répondre qu'à vos questions en allemand et en anglais.

GARANTIE LIMITÉE

Le présent document constitue un contrat entre vous et KALYPSO MEDIA relatif à l'utilisation du produit que vous avez acquis. En installant, téléchargeant, accédant ou autrement utilisant ce produit, vous reconnaissez être lié par les termes de ce document. Si vous n'acceptez pas ces termes, veuillez retourner ce produit à votre revendeur.

LICENCE

Sous réserve que vous respectiez les termes du présent document, vous obtenez les droits non exclusifs d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique ou, dans le cas d'un système multi-joueur ou en réseau qui permet accès aux programmes par plus d'un utilisateur à la fois, d'installer le produit sur un seul site et de faire une copie unique des programmes, à des fins de sauvegarde, sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire.

Il est interdit de procéder à tout transfert électronique des programmes d'un ordinateur à un autre, via un réseau quelconque. Il n'est permis de procéder au transfert du logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et seulement une fois que les programmes et la copie de

sauvegarde ont été retirés, une fois pour toutes, de leurs supports d'origine. Vous n'êtes en aucun cas autorisé à utiliser les programmes à partir de sites multiples d'un système multi-joueur ou en réseau.

Vous n'êtes pas autorisé à louer ou donner le logiciel en location.

Tous les droits non expressément concédés en vertu des présentes sont réservés par KALYPSO MEDIA.

GARANTIE LIMITÉE

KALYPSO MEDIA garantit que le CD-ROM sur lequel le programme ci-joint est enregistré ne présentera pas de défauts de matériaux ou de finition.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE OU LEGALE, EU EGARD AU CD-ROM OU AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU AU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION, OU A LEUR QUALITE, LEURS PERFORMANCES OU LEUR CARACTERE COMMERCIALISABLE. DE MEME KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE QUANT A LA PROPRIETE DU PROGRAMME, A L'EXISTENCE EVENTUELLE DE VIRUS, A LA VERACITE DES REPONSES OU A LEUR COMPLETUDE OU QUANT A LA CONVENANCE DU CD-ROM OU DU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU DU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION A TOUTES FINS QUE CE SOIT.

LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA TOTALITE DU RISQUE EN CE QUI CONCERNE LEUR UTILISATION, LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES EST A LA CHARGE DE L'ACHETEUR.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, EN AUCUN CAS LA SOCIETE KALYPSO MEDIA NE SERA RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT DE NATURE DIRECTE OU INDIRECTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU OU ENCORE RESULTANT DE TOUT DEFAUT DANS LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU, MEME SI KALYPSO MEDIA A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DES DITS DOMMAGES.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA RESPONSABILITE DE KALYPSO MEDIA ET DE SES FOURNISSEURS LE CAS ECHEANT, QUELQUE SOIT LA CAUSE ET/OU LA NATURE DU DOMMAGE SERA EXCLUSIVEMENT LIMITEE AU MONTANT PAYE PAR L'ACHETEUR POUR LE PRESENT PRODUIT.

Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

COPYRIGHTS

© 2012 KALYPSO MEDIA. KALYPSO MEDIA et le logo KALYPSO MEDIA sont des marques déposées de KALYPSO MEDIA Group. Tous droits réservés.

Les programmes informatiques sur ce CD-ROM et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur et contiennent des informations propres à l'éditeur. Il est interdit de donner ou de vendre des copies du CD-ROM ou de la documentation qui l'accompagne ou de tous autres travaux de KALYPSO MEDIA, à toute personne ou établissement que ce soit, sauf avec l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Tout désassemblage, compilation et autre forme de démontage des programmes du CD-ROM sont interdits. Il est interdit à qui que ce soit de copier, photocopier, reproduire, traduire la documentation, ou de la réduire à un format compréhensible par une machine, intégralement ou partiellement, sans l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Toute(s) personne(s) reproduisant une partie de ce programme, quels que soient le support employé ou la raison invoquée, sera coupable d'infraction et de contrefaçon comme le stipule la loi, et sera responsable civilement envers le propriétaire du copyright.

Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, des traités internationaux et par les lois concernant le copyright.

KALYPSO MEDIA UK LTD.

4 Milbanke Court
Milbanke Way, Bracknell
Berkshire RG12 1RP
United Kingdom
www.kalypsomedia.com



GAMING MINDS

kalypso

fmod



Port Royale 3 Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved.
 Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd.
 All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective
 owner. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des
 marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.